

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

FÚRIA MISTERIOSA TORNA CORRIDA DIABÓLICA

TÍTULO: «The Fury»
MÁQUINA: Spectrum

A Fúria chegou. Com o selo da Martech (a tal do hoje bom, amanhã mau) The Fury é a mais recente simulação da Fórmula 1 do futuro. Uma corrida doida, numa pista suspensa no vazio do espaço. Uma prova onde só os mais fortes triunfam (É caso para perguntar para que é que você comprou o jogo... — JA.)

Pois bem, agora que já se meteu na alhada e está sentado no «cockpit» do seu carro (que parece um monte de lata) fique a saber que as corridas do RIM, como lhes chamam naquele tempo e por razões que não vamos ter tempo para explicar, são o desporto mais famoso do século XXI (se chegar lá, verá).

A Fúria, como é conhecida lá na zona, é um mistério para os concorrentes, os juizes, o público, todos os que participam no Grande Circo galáctico. É um fenómeno que sucede por vezes durante as corridas do RIM. O piloto sente que chocou contra algo que não vê e é transportado por uma estranha dimensão até ser largado noutra zona da pista. Conveniente para quem não perder as estribeiras e desatar aos berros... pedindo para ir à casa-de-banho.

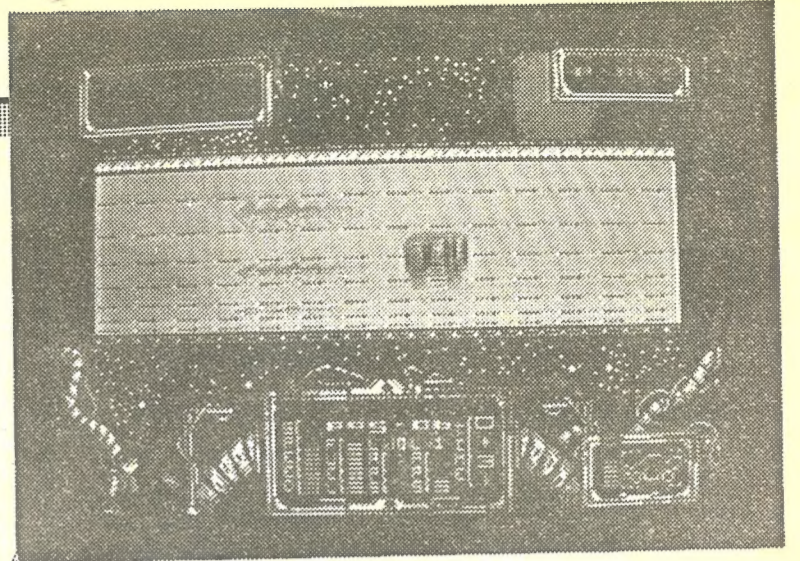
Falando de coisas sérias, você começa a corrida com um carro que não passaria um exame mais minucioso. Mas se ganhar algumas provas (ou ficar entre os primeiros classificados) pode arranjar umas massas para comprar um carro melhor. Talvez um Hunter, ou um Waster ou o super Anome.

A primeira prova obriga-o a «abrir» se quer fazer os primeiros pontos. Se acha

que não vale a pena andar depressa, aqui fica uma informação de última hora: o júri da prova contratou um atirador que tem por missão abater os concorrentes que pensam participar numa corrida de caracóis. Mexa-se...

Se há provas só de acelerador, já as outras chamadas de Corrida de Matar, obrigam a usar algum tipo de armamento. Claro que pode correr sem uma arma (canhão, lança-chamas, coisas assim) mas isso será o mesmo que fazer de pato numa reunião de caçadores. Por isso mesmo aproveite a passagem pelo menu de opções (coisa linda que a Martech fez, este menu) para escolher o seu brinquedo. Se tiver dinheiro, isto é.

No «écran» do jogo tem toda a informação de que necessita. Mesmo um radar do tipo do utilizado em Stainless Steel (mas mais pequeno) que indica onde estão os outros carros. Caso tenha



tempo, espere para o canto superior esquerdo.

Os gráficos são bonitos (embora os carros sejam assim-assim), e num jogo com a velocidade de The Fury não se pode pedir mais do que isto. Resta saber se alguém vai aguentar todas as corridas propostas pelos programadores, uma vez passados os primeiros momentos de divertimento. De qualquer modo

The Fury é bem um jogo a que se pode voltar nem que seja para umas voltinhas de puro prazer.

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar.

CARRO PIRATA ESGOTA «JOYSTICK»

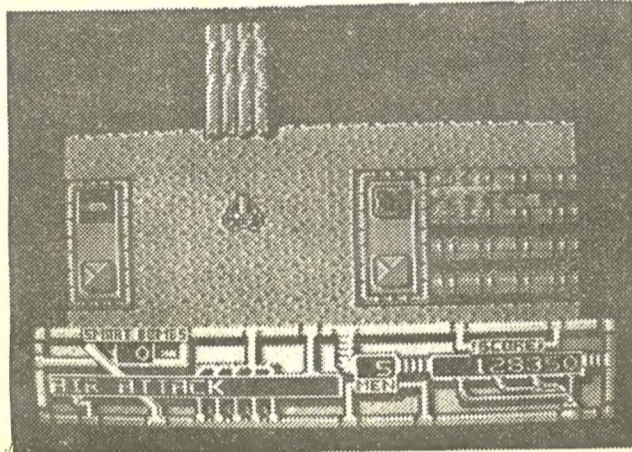
TÍTULO: «Marauder»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS dos sucessos de Exolon e Cybernoid (de que se espera já a segunda edição) a editora inglesa Hewson não podia lançar no mercado um jogo de que a crítica falasse como «interessante». A solução foi só uma, e chama-se Marauder. Um jogo que reuniu o consenso das revistas inglesas da especialidade: 90 por cento na «Crash» e «Sinclair User», 8 pontos (de 10) na «Your Sinclair».

Curiosamente «Marauder» é, no miolo, igual a trezentos e vinte cinco mil jogos já saídos para o micro. Tirinhos, muita rapidez e pouco substrato. Mas Marauder (que significa ladrão, pirata) salienta-se pelo cuidado posto nos programadores nos pequenos detalhes. O que torna difícil largá-lo antes de completados todos os (cinco ou seis, perdilhes a conta — J. A.) níveis.

O «poster» de apresentação do jogo promete um carro que parece um «buggy» armado com um grosso canhão. Promessas... No jogo controla-se uma fraca imitação do carro que só com muito boa-vontade se assemelha ao fruto prometido. De facto, o nosso veículo parece uma nave. O que interessa, porém, é que o «bicho» anda... e bem. Controlá-lo é fácil (com diversas opções no «menu») e espere-se só a rapidez com que tudo aquilo mexe.

Assim, e porque há uma história para contar, o nosso «popó» desloca-se na superfície do planeta Mergatron, em busca das jóias Ozymandius, que foram surripadas pelos terríveis At-



chimims. Para as recuperar, o bravo piloto da nave (veículo, carro, o que quiserem chamar-lhe) tem de defrontar-se com inúmeros inimigos (como é de bom tom) que lhe saltam ao caminho. Aviões sobrevoam a região (se parar durante muito tempo vai ter oportunidade de os ver), canhões de tiro rápido disparam de «bunkers» e lançadores de mísseis sobem desde o subsolo, evitando as suas cargas mortais sobre o carro de batalha do jogador. Há que evitar todos estes obstáculos (cuidado com os mísseis, que seguem o alvo até...) e ir abrindo caminho, destruindo também os tanques que aparecem subitamente sabe-se lá de onde.

Vidas extra e equipamento vão há também neste jogo. Para que não se queixe. Encontra este tipo de abastecimento em quadrados especiais que parecem faróis. Se utilizar um televi-

sor a cores descobrirá que cada cor corresponde a um bônus. Se optar pelo preto e branco, é tudo uma questão de rezar para obter o que deseja.

Se pensa que os fáróis lhe vão tornar tudo mais fácil, esqueça. É que há bônus que ninguém vai desejar: encravam o armamento, invertem os controlos do carro, fazem perder uma vida. É tudo uma questão de saber a cor que prefere. E ter pontaria.

Chegar ao fim de um nível significa ter de lutar contra um grupo de inimigos. Um contra mil... Se conseguir, é tempo de continuar. O que, avisa-se desde já, não é fácil.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder.

JOGO DE LINHAS PÕE BOLA NA ORDEM

TÍTULO: «Brainstorm»
MÁQUINA: Spectrum

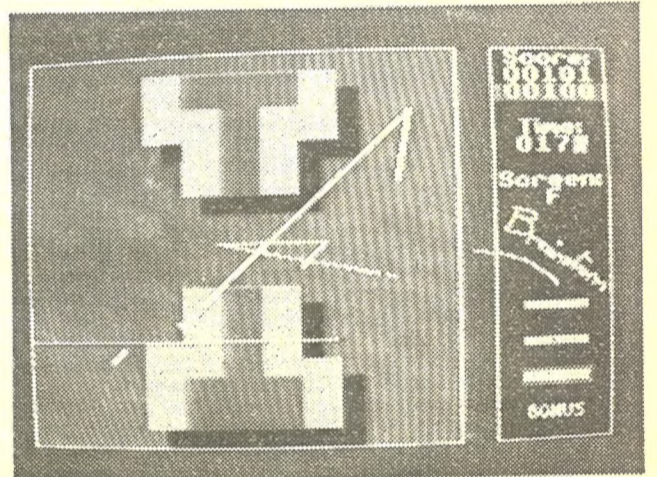
ES um jogo feito para provar que os gráficos e o som não fazem um jogo. Explique-se: Pete Cooke, o homem responsável pelas maravilhas da compilação (e do resto) que são Tau Ceti, Academy, Micro-naut One, Earthlight (e não se diz mais) tirou umas férias das coisas muito complicadas e decidiu fazer um jogo simples onde a aposta é a facilidade de o jogador ficar «agarrado» ao «écran». Parece que conseguiu.

O jogo chama-se Brainstorm e, se calhar, alguns já o conhecem. Até, provavelmente, já o colocaram na prateleira, onde acumulou pó de alguns dias. Pois é tempo de ir buscá-lo. Que «A Capital» dá umas dicas.

Comece-se pelo princípio: o menu. Simples, fácil de perceber, com muitas opções e aquele tipo de letra que começa a ser fácil de associar o nome de Pete Cooke. Redefinição de teclas, possibilidade de ver as pontuações, escolha de um dos cinco «écrans» de partida para começar o jogo, três níveis de dificuldade ou... simplesmente jogar, são as opções.

Se já escolheu, então prepare esses dedinhos. É que tem pela frente 26 «écrans» (todo o alfabeto, de facto. E se não acredita basta-lhe jogar o jogo) de uma batalha sem tréguas.

A área de jogo está dividida em quadrados coloridos que não estão lá só para decoração. Acerte num vermelho e verá a sua pontuação subir. Magenta tem o efeito contrário. Verde



desloca a bola para outra zona do «écran». Para decoração, as restantes cores não são nada más.

A sua ferramenta de trabalho são três linhas coloridas e um cursor. Com estas linhas tem de apanhar a bola numa zona vermelha, o que faz indo à caixa ao lado da janela principal do «écran» (use a seta/cursor) indicar que linha quer utilizar em cada momento. Após ter feito a escolha (com Fire) desenha a linha onde pensa que ela lhe permitirá conter a bola. Depois vá buscar a outra linha e, por fim, a terceira. Experimente, que até é fácil. Perceber como é que se faz, não jogar, seu crédulo!

Inicialmente você tem 100 pontos à sua disposição. E uma pontuação de 100 (a vermelha) indica-lhe que esse é mesmo o nível mais baixo que pode atingir. O objectivo do jogo é manter-se acima deste valor até que

o tempo se esgote (indicado no lado direito do «écran»). Se conseguir chegar ao fim com 100 ou mais pontos segue em frente. Se a sua pontuação começar a ficar abaixo dos 100, procure rapidamente a tecla de BREAK e volte a ler este texto.

Quando passar de «écran» a pontuação que obteve será utilizada como mínimo permitido nesse «écran». Depois é continuar, colhendo pontos, transformando-o na pontuação base de saída, até ao fim dos 26 níveis, cada um correspondendo a uma letra do alfabeto. O quê, ainda não acredita? Só tem 23 letras? Não. Este é o alfabeto inglês. Com W, K e Y.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder.

HÉRCULES NO COMPUTADOR É AVENTURA SEM FORÇA

TÍTULO: «Hércules»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS disto, Hércules vai ver-se grego (ele que já o era) para recuperar o prestígio. E o «disto» é o recente jogo da Gremlin Graphics, Hercules, Slayer of the Damned.

Herói com 12 trabalhos pelas costas (é favor atualizarem os vossos conhecimentos se não sabem do que se trata), Hércules reapareceu, agora, num jogo que não tem nada a ver com a personagem da lenda — e ainda bem — mas que vai dar à Gremlin um trabalhão para se recompor. Explique-se...

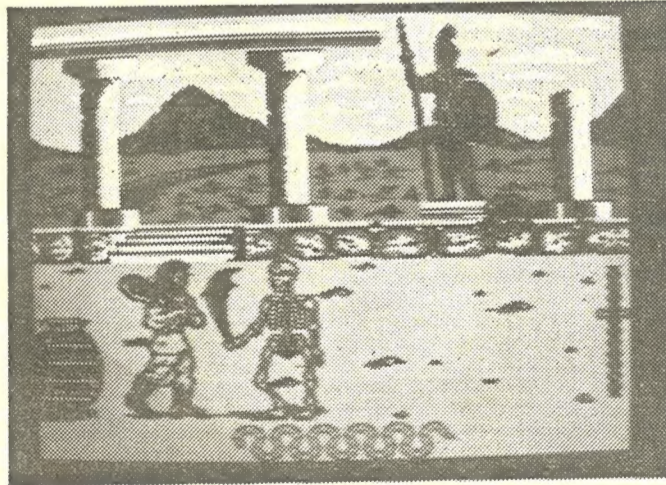
Hércules é um jogo em que o dito cujo — ele próprio, com músculos e tudo — tem de defrontar diferentes adversários. Curiosamente Hércules assemelha-se a não sei quantos jogos de artes marciais já editados para o micro. E é armado com uma grande espada que o Hércules desta história avança para o fim do jogo.

Recolher os doze trabalhos (vocês vão rir quando os virem. E não tenham receio que vão perceber o que são) é a missão de Hércules. Cada um que apanha, deve colocar na cesta (???) com um bom golpe de espada (hi,hi,hi). E é preciso cuidado com as aranhas que lhe tentam roubar os trabalhos da cesta. Entendidos?

Esqueletos com vida — quase — infinita são o problema número um do musculoso grego. E vai ser necessário «espadeirar» muito para enviar os esqueletos para longe. Coisa dificultada ainda mais pelo facto de os golpes só terem efeito quando a serpente na parte inferior do «écran» estiver sob o molho de ossos.

O reumático parece ter avançado neste jogo. Assim Hércules tem sérias dificuldades para ir de «a» até «b». De facto tem dificuldades mesmo para virar costas ao inimigo. O que vai tornar fácil morrer e, a breve trecho, optar por um delicado RANDOMIZE USR 0. Delicado, porque com um herói nunca se sabe.

Quem conseguir colher os doze trabalhos (cesta com eles) vai poder passar à fase seguinte do campeonato. A luta com o Minotauro, um



bicho meio-homem, meio-boi (a carregar em separado se viaja em 48K) é uma festa bem ao mesmo estilo do encontro com os esqueletos. Só que mais difícil, porque o Minotauro é um bicho terrível, como contam os cronistas gregos.

Gráficos, eis a maravilha de Hércules, Slayer of the Damned. A imagem digitalizada no fundo é interessante, os desenhos bem feitos. É fantástico apreciar a demonstração da luta com o Minotauro. Só ao ver isso, até apetece comprar o jogo. Mas é mesmo ali que reside o interesse. O resto, é de pôr qualquer um grego.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Esqueça

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

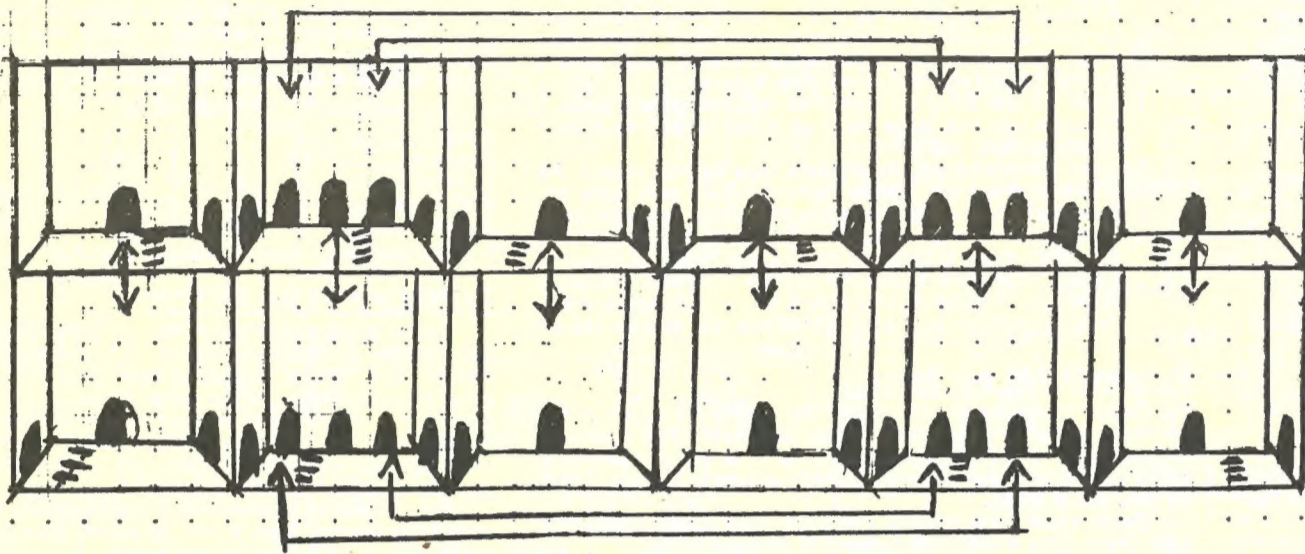
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1. — SKATE CRAZY
2. — FOOTBALL MANAGER II
3. — CHARLIE CHAPLIN
4. — THE FLINTSTONES
5. — MARAUDER
6. — HERCULES
7. — STREET SPORTS BASKETBALL
8. — TARGET RENEGADE
9. — PLATOON
10. — MAD MAX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

DRAGON'S LAIR II

1988 © by Carlos Vaz & Pedro Rodrigues



- - PORTAS
- ↓ - ONDE DÃO AS PORTAS
- ≡ - NÃO PODEMOS PASSAR

HUNDRA — POKE 42478,0 (energia inf.)

ou a seguinte rotina:

45 POKE 42478,0 MERGE "": RUN

CROSSWIZE — POKE 53153,0 imortal; POKE 34906,N — (N = n.º de vidas)

ou a seguinte rotina:

5 REM CROSSWIZE
10 CLEAR 24799
20 LOAD " " SCREENS
30 LOAD " " CODE
40 POKE 53153,0: REM POKES
50 RANDOMIZE USR 64638

ANNALS OF ROME (isto não são pokes) — Alterar ou colocar as linhas: [172 LET K = K + 4 (recruta mais soldados); 2081 IF I = 1 THEN RE = ABS (RE) + 100 (muito dinheiro); 5015 LET RG = RG + 1000 (aumenta a eficácia das tropas). E escreve ainda o Jorge (o teu pedido da lista não pode ser satisfeito, por razões comerciais): Os indivíduos portadores de um livro existente no mercado (livro esse que eu não encontrei em lado nenhum) que explica o funcionamento das interrupções do Spectrum e o seu domínio para se poder criar efeitos na BORDER (como se deve ter percebido, eu ignoro o título do livro), e estejam interessados em vender, trocar ou emprestar, que contactem por favor, para: **Jorge Simão** — Travessa do Campo, 6 — 2800 Almada.

E ainda, já com a carta a caminho do correio:

Última hora

BEYOND THE ICE PALACE — POKE 37424,N — (N = n.º de vidas)

ou a seguinte rotina:

5 REM BEYOND THE ICE PALACE
10 CLEAR 24831
20 LOAD " " SCREENS
30 LOAD " " CODE
50 POKE 37424,255
60 RANDOMIZE USR 24832

Corrida contra o tempo

Leiria venceu a corrida contra o tempo — *Race Against Time* — da Code Masters. Ou, pelo menos, acabou o jogo, o que já não é mau. E é por isso mesmo que **Pedro Miguel Gago**, de Bidoeira de Cima — 2400 Leiria, escreveu para o Poço.

A carta do Pedro não tinha os sinais ortográficos escritos da mesma forma que as letras, revelando um grave problema do Pedro: é que ele necessita de um Tasword II que seja compatível com uma impressora em paralelo. Sem isto, vai ter de continuar a escrever os sinais ortográficos à mão. Por isso, se alguém tiver uma cópia disponível que possa fazer chegar ao Pedro ele agradece. Vendida ou trocada por um jogo. E, já agora, as instruções para a definição de caracteres acentuados podem fazer parte do embrulho.

Do Pedro, eis a solução para *Race Against Time*. Sem todos os passos do jogo mas com as etapas importantes:

- 1 — Ir à Austrália buscar o chapéu-de-chuva para não se molharem na Europa, onde devem apanhar o sal SALT que fará subir uma plataforma na Austrália; depois disto podem içar a bandeira e acender a chama olímpica nesse continente;
- 2 — De novo com o chapéu-de-chuva, passar uma fuga de água que deverá ser tapada para permitir que possamos apanhar o queijo e levá-lo ao elefante em África de onde se trará um arenque (acho eu), que será dado a um urso na Gronelândia o que permitirá içar a bandeira e acender a chama olímpica na Europa;
- 3 — Ir à América do Norte buscar um banquinho, que será útil na Ásia e permitirá içar a bandeira;
- 4 — Apanhar a chave de bocas que será útil para parar um repuxo em Itália;
- 5 — Com o machado cortar um arbusto na América do Norte e apanhar uma esfinge que deverá ser levada para o seu lugar;
- 6 — Levantar a picareta para a América do Norte e trazer o saco de areia que fará mover uma pedra no Egipto, enquanto a outra só fica quieta depois de uma sua colega levar uma cabeçada, após o que se poderá apanhar uma protecção para a cabeça, que servirá para acabar a nossa tarefa neste continente;
- 7 — Com o casaco ir acender a chama olímpica na Ásia;

8 — Acabar a tarefa na América do Sul, não devendo ter medo dos bichos dessa região (a solução está em ser rápido);

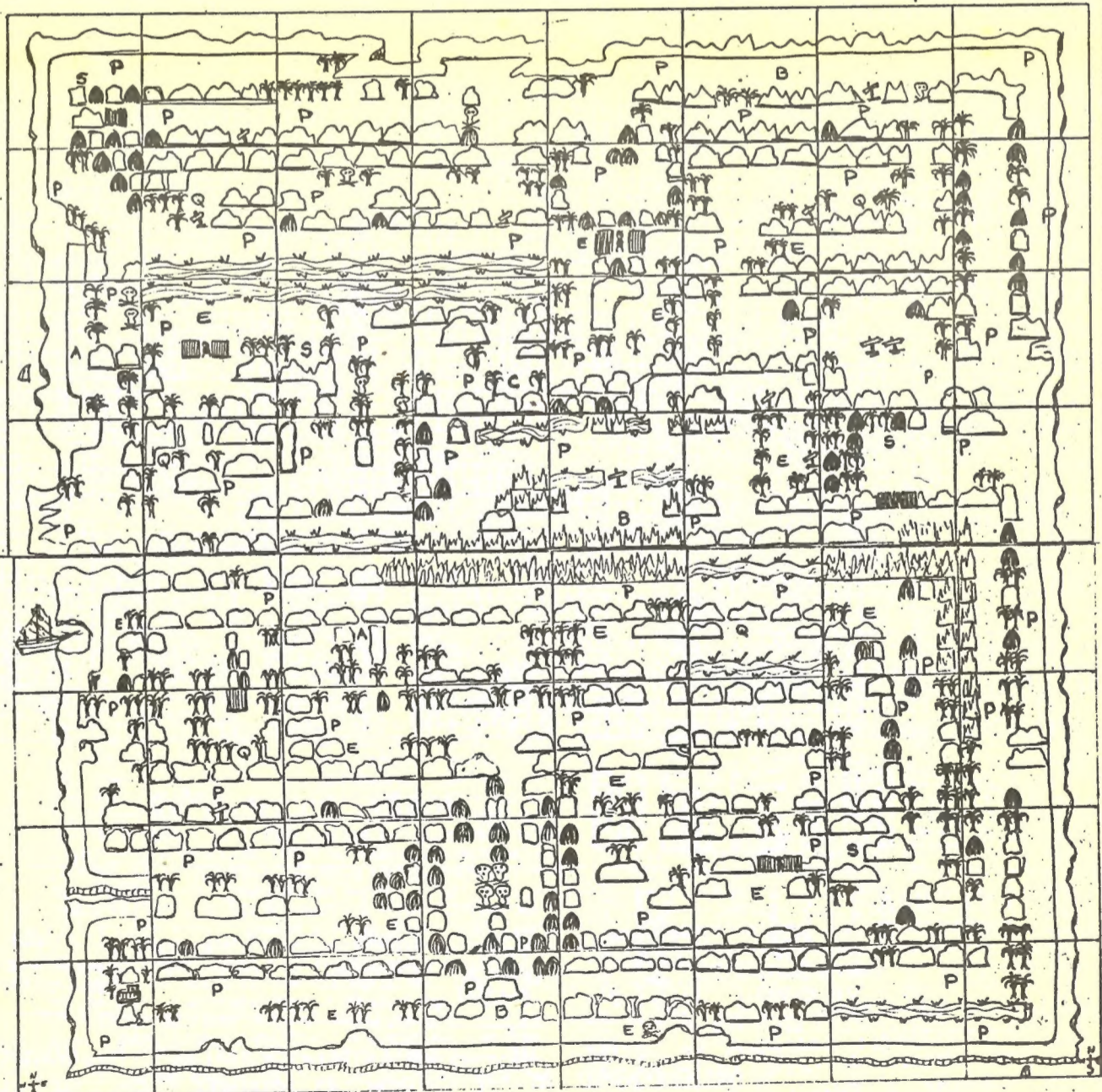
9 — Com a picareta, partir gelo na América do Norte, o que permitirá içar a bandeira, após o que o sinal de sentido proibido que está perto da chama olímpica desaparece, permitindo-nos acabar o jogo.

Miami Vice, o mapa

E pronto, só cá faltava o mapa deste jogo. Que parece nunca ter aparecido. Este foi enviado por **José Maria Martins** e por **Miguel Almeida**, da Estrada do Calhariz de Benfica, It. 12º E. — 1500 Lisboa, que gostariam de saber como matar o homem da gelatina em

(Continua na pág. seguinte)

TREASURE ISLAND



- LEGENDA:
- P - PIRATAS
 - E - ESPADAS
 - Q - QUEIJO
 - S - SALT
 - A - ARENQUE
 - CH - CHAVE
 - ES - ESQUELETO

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

(Continuação da pág. anterior)

Ghostbusters. Alguém sabe? Respostas para a morada acima (e uma dica para aqui para o Poço). Enquanto se aguarda, espreitem o resto das «boas» que vinham neste saco de Benfica.

AD ASTRA — LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: POKE 35853, 0: RANDOMIZE USR 33000 (para vidas inf.)

ATIC ATAC — POKE 36519,0 (para vidas inf.)

GHOSTBUSTERS — Os códigos das contas bancárias são:

Nome	Número	Quantidade
CODEBUSTERS	01102001	\$10,400
"	11424401	\$12,600
"	10752002	\$23,300
"	41632402	\$38,700
"	00166605	\$850,0000

WHEELIE — 2 — **WITTY**; 3 — **SHARK**; 4 — **BELOP**; 5 — **XENON**; 6 — **ZX 83B**; 7 — **2 MQL 3**; 8 — **HRME 2**

HUNCHBACK — POKE 26888,0 (vidas inf.)

JET PAC — POKE 25020,0 (vidas inf.)

JET SET WILLY — POKE 35899,0 (vidas inf.)

MR. WIMPY — POKE 33693,0 (vidas inf.)

TRANS AM — POKE 25946,0 (vidas inf.)

TUTANKAMON — POKE 27783,0 (energia inf.)

Dragon's Lair...

De Carlos Vaz e de Pedro Rodrigues, da Alameda 1 de Março, 27-3.º dt.º — 2300 Tomar (estes leitores querem trocar jogos), novas sobre o terrível jogo *Dragon's Lair*. Quem conhece os cantos à casa sabe do que é que estes leitores falam. Ora, leiam com cuidado, não acordem o dragão.

DRAGON'S LAIR III

1.º nível: Nos rápidos há 4 quadros e a selecção de caminhos é arbitrária só há que estar atento às flechas e seguir rapidamente para o caminho indicado.

2.º nível: Há que evitar ser-se «esborrachado» pela pedra que vem atrás de nós. Saltar os buracos que aparecem e evitar as bolas pequenas que oscilam entre as paredes. Há um total de 5 bolas que aparecem em 3 grupos, de uma, duas e três bolas.

3.º nível: A — aparece a mão: saltar para a esquerda; B — sai um tentáculo da bola: saltar para a direita; C — Aparece a mão: destruí-la (fogo); D — Ataca a bola: saltar até ao fundo; E — Ataca a bola: saltar para a esquerda; F — Ataca a bola: saltar para a frente; G — Aparece um bicho a girar ao redor da bola: saltar 8 vezes; H — Ataca a bola: saltar

para a direita; I — Aparece o bicho: saltar 8 vezes; J — Ataca a bola: saltar para trás e ficamos sentados no trono.

4.º nível: As masmorras são 6 quadros organizados como aparece no mapa. Nós não podemos atravessar as zonas a tracejado mas o rei pode. Quando aparecer o tesouro apanhamo-lo junto com a espada e matamos o rei.

5.º nível: Há que evitar as bolas e os muros que fazem com que a resposta do cavalo ao teclado seja menor. Ir sempre pelo centro e desviar-se no mínimo no último instante em que as bolas e os muros ataquem.

6.º nível: 1 — aparece o fogo na parede: saltar para a direita; 2 — Aparece o fogo no chão: saltar para o fundo; 3 — Aparecem as serpentes: matá-las (fogo); 5 — Desce a aranha do tecto: matá-la (fogo); 4 — Aparece o fogo: saltar para a direita; 6 — Sai fogo de uma porta: saltar para a esquerda; 7 — Desce outra aranha: matá-la (fogo); 8 — Aparece o fogo: saltar para a frente; 9 — A mesa que bloqueia a saída é queimada pela porta; 10 — Fogo: saltar para a esquerda; 11 — Aparece outra aranha: saltar para a direita; 12 — Fogo: mover-se para a direita.

7.º nível: Há que saltar da plataforma em plataforma e evitar o morcego que nos lança ao poço e nos toca. Este é sem dúvida o nível mais difícil.

8.º nível: Apanhar a espada que está junto de uma cratera. Ao fazê-lo aparece um gigante do fundo. Subir pela parte esquerda até que comece a lançar os calhaus que irão construindo uma passagem. Esperar que lance 4 antes de passar. Pomo-nos na saliência que há em frente ao monstro, esperar que saia a lava da cratera central e saltamos (fogo). Ao chegar ao outro lado o monstro desaparecerá e de uma garrafa surge uma nuvem que nos levanta até ao céu.

Renegade 128 por favor...

Quem tiver a versão «long-play» de *Target Renegade* pode, por favor, contactar o Luso-soft, Quinta da Bolonha, Rua Lusitadas, lt. 35 c/esq. — 2625 Póvoa de Santa Iria. E já agora o pedido é válido para quem tiver um «assemblador/desassemblador». Troca de produtos à vista...

Deste clube (que procura membros) uma dica interessante para *Crazy Cars* e uma rotina para *Fall Guy*.

THE FALL GUY

- 10 REM
- *LUSO-SOFT
- 20 REM CARREGADOR FALL GUY
- 30 CLEAR 24100
- 40 PRINT AT 10, 3; FLASH 1; "FALL GUY LOADING"
- 50 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 65100
- 60 LOAD "" CODE: POKE 44204, 0
- 70 RANDOMIZE USR 41200

CRAZY CARS — Joguem com o Interface II, pois assim poderão acelerar e virar ao mesmo tempo (isto não é possível se jogarmos com o teclado), basta para isso virarmos o joystick na diagonal para onde queremos virar (esquerda ou direita).

Treasure Island simples

Com mapa, encontrar o tesouro é mais fácil. E o dito (o mapa não o tesouro, doidinhos) chegou ao Poço enviado por Nuno Filipe Simões Gomes de Abreu, da Rua Alfredo Simões Pimenta, 17-1.º dt.º, Feijó — 2800 Almada.

No mesmo saco vinham algumas dicas úteis. Se não acreditam vejam:

EARTHLIGHT — Neste jogo o melhor é possuir um poke de vidas infinitas, porque com a prática e insistência nós acabaremos por passar todos os níveis, mas enquanto isso não acontece, o melhor é controlar antes de cada zona o fuel, o escudo e os mísseis de acordo com o seguinte quadro:

	(Nível 1)							
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8
Saucers	12	0	7	14	0	7	7	0
Spheres	0	0	0	2	0	5	0	1
Pod Ships	0	11	6	0	11	0	5	4
Boxes	2	3	3	3	3	6	3	4

(Para destruir c/ Saucer — 1 tiro; Pod Ship — 2; Spher — 3)

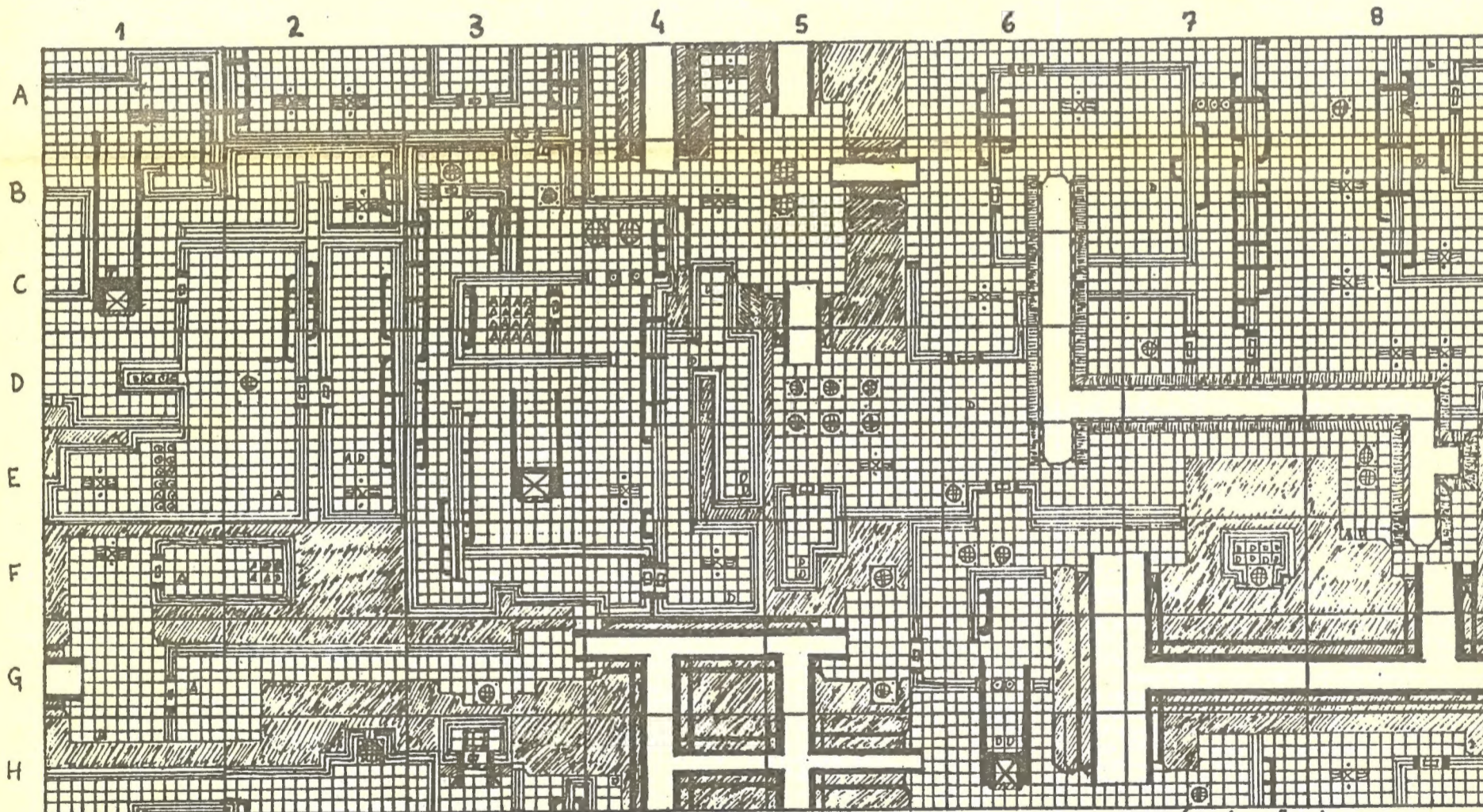
Faltam níveis em Denizen...

Quem o diz são António Manuel David Ramos Ferreira, da Urbanização da Portela, lt. 107-4.º dt.º, e Rafael António Vicente Martins, do lt. 108 r/c, no mesmo local (2685 Sacavém, se querem saber o resto). Eles só têm o primeiro nível do jogo porque na loja onde o compraram, garantem-lhes «que só mandaram vir o primeiro nível de Inglaterra porque nunca pensaram que alguém acabasse o jogo tão depressa». É caso para dizer que os piratas portugueses agora já importam a retalho...

Mas pronto, se alguém tiver o jogo completo, é favor contactar com estes leitores. Para a morada acima, para onde segue (uma delas, depois dividam) uma encomenda de «A Capital», pela preciosa informação de tudo sobre *Bobsleigh*

BOBSLEIGH — O jogo: *Bobsleigh* é um desporto de Inverno cujas provas consistem em percorrer pistas de gelo com um renó (bob). Neste jogo há duas versões: a de 2 e de 4 elementos. A diferença está na velocidade. Na versão de 4 andamos mais depressa. Cada prova é disputada em duas mãos.

O jogo após o carregamento: Quando o jogo entra aparece o «menu» em que podemos escolher: A(keyboard: 5-



DENIZEN

MAPA DO 1º NÍVEL

Por Rafael Martins
António Ferreira

LEGENDA:

- ABASTECIMENTO DE ENERGIA
- ELEVADOR DE ACESSO AO NÍVEL 2
- DOOR CARD (ABRE AS PORTAS)
- AMMO (MUNIÇÕES)
- TORCH (LANTERNA)
- OBSTÁCULO (DESTRÓI-SE COM DISPAROS)
- PORTA (SÓ SE ABRE COM DOOR CARDS)
- EXPLOSIVE BOLT (REACTOR)
- ?

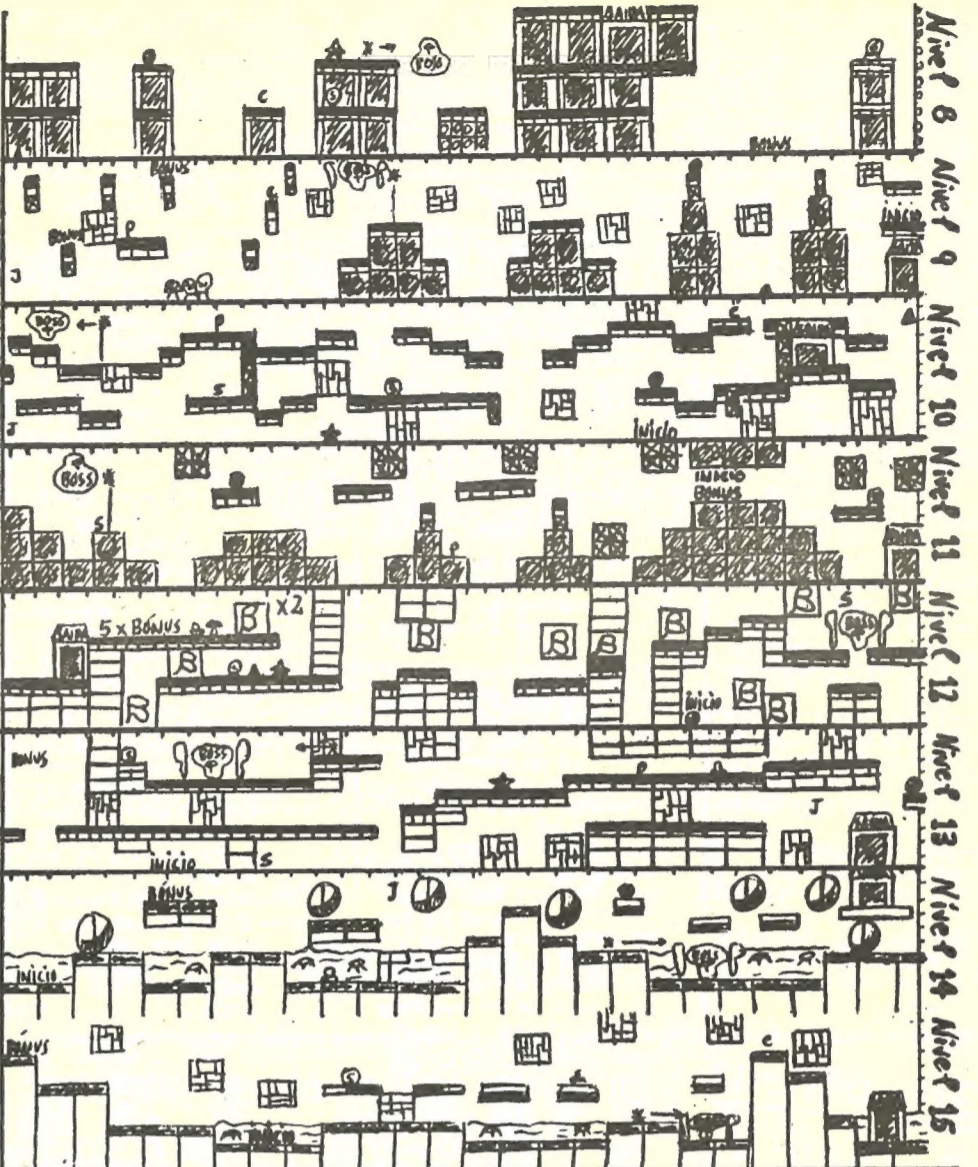
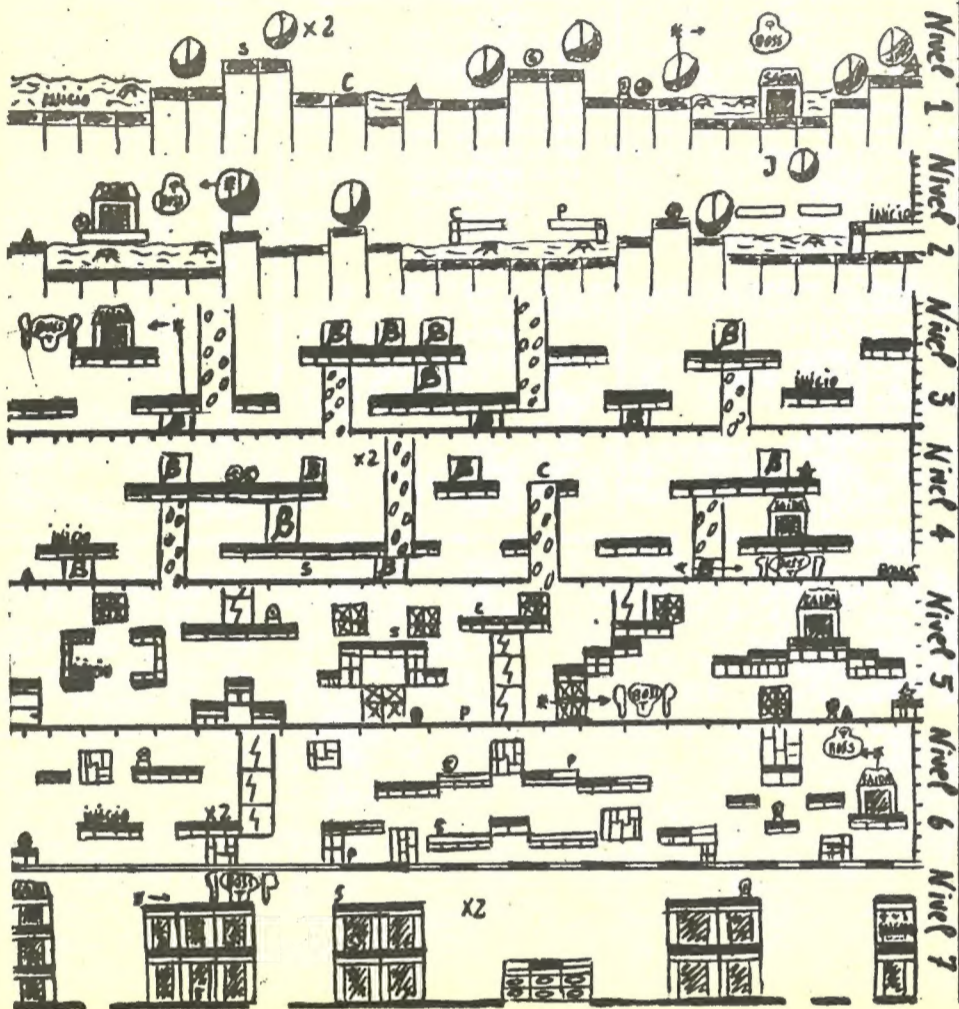
OBSERVAÇÕES: COMEÇAMOS NO QUADRO H6 — O OBJECTIVO É DESTRUIR OS REACTORES. BASTA ANDAR NA DIRECÇÃO DELES COMO MOSTRA A SETA NA LEGENDA. HÁ 9 QUADROS ÀS ESCURAS: C4, D4, E4, F4, B3, C3, D3, E3 e F3. PARA OS ACENDER É PRECISO DO TORCH (LANTERNA), QUE ESTÁ NO QUADRO C1. CONVÉM QUE OS ÚLTIMOS REACTORES SEJAM OS DO QUADRO A2, PORQUE ESTÃO PERTO DO ELEVADOR (QUADRO H3) E DA TEMPO DE ESCAFAR ANTES DO NÍVEL REBENTAR

QUARTET

by SEGA

mapa
por

Miguel Almeida
- Odivelas



LEGENDA

PERSONAGENS

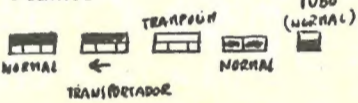
- ① - LEE
- ② - JOE
- ③ - MARY
- ④ - EDGAR

- ⊙ - ESCUDO
- ⊙ - NOVA ARMA
- S - MOIA
- P - POÇÃO
- J - SURPRESA
- C - RELÓGIO
- ☺ - CHAVE
- ☞ - ANJO PARA ATINGIR O BOSS
- ☞ - BUGAR NO TIRO

PORTAIS



Saaltos



Quartet

-esquerda; 8-direita; 6-descer; 7-subir; 0-fire. B) *sinclair joystick*: 6-esquerda; 7-direita; 8-baixo; 9-cima; 0-fire. C) *kempston joystick*: jogar com joystick. Depois da sua escolha aparece ainda outro quadro em que podemos escolher o som para o jogo. 48 K ou 128 K, conforme o computador que tivermos.

Jogar: Após as escolhas de teclas e som aparece o «main menu» ou «menu» principal. Em cima temos a designação do *player* que está a jogar, seguido da nacionalidade e ainda a corrida que vamos efectuar 1 ou 2, dado que as provas são disputadas a duas mãos. Em baixo e do lado esquerdo temos as opções do «menu» e do lado direito a presente situação de cada uma delas. Estas opções são:

1) *Event*: que dá acesso a outro «menu» constituído por: A) *exit*: voltar ao «menu» principal; B) *demo*: coloca o jogo em demonstração; C) *single*: permite jogar na pista em que quisermos e quando quisermos; D) *season*: campeonato; E) *olympic*: jogos olímpicos; F) *practice*: Praticar. *on-activer practice off-desactivar practice*; G) *save/load* — *Exit*: serve para voltar ao «menu». *Save*: grava o jogo. *Verify*: verificar a gravação. *Load*: serve para pôr um jogo ou gravação antiga; H) *controls*: mesmas opções de quando o jogo entra; I) *restart*: começar tudo de novo.

2) *Players*: Aqui escolhemos o n.º de jogadores assim como a nacionalidade, se escolhermos 2 *players* não é possível ficarem ambos do mesmo país. Os países à escolha são os Estados Unidos, Canadá, Grã-Bretanha, França, Alemanha Federal, Suíça; Noruega e Itália. Caso estejamos a jogar só com 1 *player* e não escolhermos nacionalidade, o computador escolhe a Grã-Bretanha.

3) *Venues*: Neste «menu» podemos escolher a pista que quisermos para correr, isto se não estivermos a jogar um campeonato porque aqui jogamos as provas pela ordem em que estão: Brevil Cervínia (Itália), Calgary (Canadá), Innsbruck (Áustria), Königssee (Alemanha Federal), San Moritz (Suíça) e Winterberg (Alemanha Federal). Há mais opções neste «menu»: *exit*, sair deste «menu», *map*, no qual vemos o percurso da pista em que estamos e ainda o recorde para vermos os recordes. Aqui, os 4 tempos de cima dizem respeito ao *bob* de 4 elementos. Enquanto os de baixo pertencem ao *bob* de 2.

4) *Weather*: Condições atmosféricas. Começa com uma informação sobre o tempo, assim como a temperatura do ar (*air temp*) e com a temperatura do gelo da pista (*ice temp*). É devido ao tempo e temperatura que fazemos a escolha dos patins (*fit runners*) para o nosso *bob*.

5) *Fit runners*: Ora, como se sabe, o *bob* desloca-se por meio de patins. Neste «menu» temos a forma dos patins. Os tipos 1 e 2 são os que deslizam mais ou escorregam. Devem-se usar quando tanto a temperatura do ar como a do gelo estiverem menos baixas. Os tipos 3 e 4 cortam o gelo devido à sua forma quase em V. Devem-se usar quando as temperaturas estiverem muito baixas. Garantem uma melhor aderência. Temperatura do ar, varia entre os 6° e os - 7°. temperatura do gelo, varia entre os - 4° e os - 9°. Com a prática e o passar do tempo (e também os despistes), saberemos fazer a nossa escolha convenientemente.

6) *Bobsleigh*: Aqui compramos o *bob*. Há quatro tipos diferentes de *bob*. O *Amateur*, *national*, *European* e *olympic*.

Se movermos o cursor até onde diz *bobsleigh* aparecerá uma luz onde diz 2MAN. Se premirmos FIRE a luz acenderá 4MAN e os preços dos *bobs* mudarão. Se escolhermos a opção 4MAN jogamos com *bob* de 4. Os preços são: em *bob* de 2: AMATEUR 8000, NATIONAL 13 000, EUROPEAN 24 000 e OLYMPIC 35 000. Em *bob* de 4: AMATEUR 8000, NATIONAL 17 000, EUROPEAN 28 000 e OLYMPIC 39 000. Se não escolhermos *bob* o computador compra automaticamente o *bob* AMATEUR.

7) *Cash*: Dá-nos acesso à *fitness* e ao *team kit*. *Team kit* é o equipamento dos corredores. Há 8 modelos. Cada um custa 400. *fitness* é a preparação física dos corredores. Se escolhermos esta opção aparece uma escala. Quando o START se acender temos de carregar o mais depressa possível em cima/baixo alternadamente para a escala subir. Quanto melhor a preparação física mais velocidade de arranque conseguiremos. Há vários tipos de *fitness*. Começamos com *poor*. Podemos ir até *average*, *athletic* e *super human*.

Outras situações: Para correremos basta premir ENTER quando estivermos no «main menu». Surge então a pista, o nosso *bob* e por baixo o país e o n.º 1 ou 2, conforme o *player* que está a correr. Do lado direito, há o *timing* (tempo), o *speed* (que é a velocidade em km/h), *split* (tempo de passagem em diversos pontos da pista), *record* (recorde da pista) e *brakes* (travões). — O quadrado a verde muda para vermelho se travarmos. Após aparecer *get set... go!* temos que carregar alternadamente o mais depressa possível em cima/baixo para conseguir um bom arranque. Quando surgir um risco no chão carregamos no FIRE e os corredores entram no *bob*. Tentem carregar no FIRE o mais perto possível do risco mas cuidado para o *bob* não continuar sem nós. Durante a corrida usamos apenas o esquerda/direita e o FIRE para travar. Não é aconselhável, pois podemos ser desclassificados por usá-los cedo de mais. Quando cruzarmos a meta temos que travar para não bater no fim da pista, pois podemos ser desclassificados. Após a corrida, temos um quadro com uns comentários e o tempo. Surge então a nossa posição entre os oito países. Se for depois da 2.ª mão aparece a classificação final. Depois vem a pontuação obtida se estivermos num campeonato (se formos desclassificados não ganhámos pontos). Por fim surge o balanço total. *Money* é o dinheiro que temos no início da prova. *Sponsors* é a «ajuda» dos patrocinadores, que varia consoante a nossa classificação, para uma boa classificação é necessário um bom arranque. *Up keep* são despesas, *repairs* são reparos no *bob* e *balance* é o dinheiro que temos actualmente. Há também uma informação sobre o arranque. Pode ir de *snail pace* (ritmo de caracol) até *excelente* (+ de 50 km/h). Se o *balance* for igual a *bankrupt* temos de fazer um *restart*. No final dum campeonato surge um quadro a felicitar-nos por acabarmos um campeonato (não é fácil) e o lugar em que ficámos.

Num intervalo entre a 1.ª e a 2.ª mão voltamos ao «main menu» onde podemos escolher 3 opções: *weather*, *fit runners* e *venues* (só se estivermos num campeonato). Quanto mais caro for um *bob* mais velocidade atingimos. Contudo, os outros adversários melhorarão também.

Neste jogo, tentamos ser campeões olímpicos. Para tal, é talvez preciso o *bob* olímpico, uma vez que não entramos nas olimpíadas mesmo ganhando o campeonato. E é tudo! Divirtam-se (se forem pacientes e tiverem dedos rápidos).

FOOTBALL DIRECTOR e SUPER LEAGUE (2 *players*) — Se quiserem alterar o dinheiro disponível e a divisão em que joga, abram o programa com o OMNY COPY 2 ou se preferirem com MERGE, altere as variáveis AP (divisão) e AI (dinheiro) no Football Director e R (1,5) divisão e R(1,6) dinheiro sendo 1 o n.º do *player* (de preferência alterem só os valores dentro da linha e não em comando directo) e de seguida grave o programa numa cassette à parte.

Para colocar o jogo, coloque a gravação E — em vez do bloco principal da Basic (o maior a seguir ao screen) e o jogo começará com o dinheiro que tiver introduzido na divisão escolhida quando da alteração das variáveis.

THE FLINTSTONES — Comecem a pintar a parede por cima e deixem a *Pebles* sujar à vontade em baixo. Quando o topo estiver completo comecem a pintar a parte de baixo da esquerda para a direita, evitando, agora sim, que a *Pebles* suje a parede.

No segundo «écran» da 1.ª parte a primeira e a segunda dose de pedras, passe saltando por cima a terceira dose de pedras, salte a 1.ª pedra e trave para passar as seguintes acelerando nos quadros vazios.

O *bowling* é só passatempo e o último nível completa-se da seguinte forma: suba até ao topo do edifício e vá para a direita para recolher o capacete. De seguida volte para a plataforma do lado direito das que estão em baixo e deixe-se cair para o lado esquerdo, ande uns passos para a esquerda e salte na vertical, ficando em cima da plataforma do lado esquerdo. Agora é seguir sempre em frente, descer na corda, pegar na *Pebles* e voltar para trás.

FOOTBALL MANAGER 2 — Aceitem sempre o patrocínio oferecido já que não vos dão mais nenhum. A tática é variável mas é aconselhável usar pelo menos 3 avançados e 3 médios ou mais, caso não se tenham jogadores muito bons e em boa forma. É aconselhável irem rodando todos os jogadores mesmo os que têm menos técnica, pois assim mantém-se os jogadores em boa forma evitando as lesões que ocorrem quando jogadores com o F 1 (*fitness*) abaixo de 60 jogam o jogo inteiro. Na fase de treino (*passing training*) pode-se ajustar o comprimento e a altura dos passes conforme se preferir. O ideal é bolas altas e sem alterar muito o comprimento de forma a que a bola não seja interceptada pelos adversários. Por fim, é aconselhável fazerem-se as duas substituições ao intervalo, quando os níveis do *fitness* são muito baixos.

NOTA: Quando se atingirem os máximos possíveis de treino, aparecerá a palavra *perfected*. E é tudo por agora.

Quartet de um só

É verdade. O Miguel Oliveira, da Rua António Maria Cardoso, 14-6.º fe. — 2675 Odivelas, é só um, mas fez um mapa de um quarteto. Ou, explique-se, do jogo Quartet. Uma ótima ajuda para muitos de vós, supõe-se. E é com este mapa que se fecha a loja por esta semana.

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

COMEÇAMOS esta semana pelo Pedro José de Oliveira Madeira da Costa e Silva, de Bencanta, 3000 Coimbra, que nos envia dicas para o Stormbringer (mesmo a calhar, agora que Knight Time está na berra no «Espaço de Aventura») que ele afirma ter completado sozinho. A solução da aventura Book of The Dead, que o Pedro também envia, foi retirada da «Crash». Entretanto, o Pedro quer também ajudas para Shadows of Mordor, Armageddon Man e um poke para Con-Quest e está interessado em trocar jogos de estratégia especialmente dos que tratam de futebol. Todos os contactos para a morada acima.

- 1 — Drop gadget
- 2 — Pick up chicken
- 3 — Cast spell (pass plant) na flor do meio na Spooky Florest
- 4 — Pick up Elf-horn
- 5 — Cast same spell
- 6 — Drop Elf-horn in Berewolf screen
- 7 — Pick up bottle of liquid (quando não tivermos mais forças bebemos isto)
- 8 — Take newspaper from Robin (ele quer um ovo de ouro em troca)
- 9 — Drop chicken
- 10 — Drop other eggs (silver or copper)
- 11 — Read newspaper
- 12 — Pick up disguise
- 13 — Wear disguise (como nos diz o jornal)
- 14 — Take magic talisman (do «barker», o «ent» que está na «ent-wood»)

- 15 — Wear magic talisman
- 16 — Take brass ankh (do ent na wentwood)
- 17 — Go to the castle (direita)
- 18 — Fall down the hole
- 19 — Pick up the teleport pad
- 20 — Pick up the teleport key
- 21 — Teleport yourself
- 22 — Now you are in limbo
- 23 — Pick up shield
- 24 — Wear shield
- 25 — Pick up power boots
- 26 — Wear power boots
- 27 — Drop teleport pad
- 28 — Go left
- 29 — Return to castle
- 30 — Jump over the hole
- 31 — Go right until a room with a fork on the hall
- 32 — Pull the lever
- 33 — Pick up bottle of liquid
- 34 — Go right
- 35 — Jump on the blue thing

- (até não podermos ir mais para cima)
- 36 — Keep going left until BIG WHITE STATUE (não esquecer de saltar os buracos)
 - 37 — Go to the arrow
 - 38 — Drop de advert
 - 39 — Jump on the advert
 - 40 — Pick up arrow
 - 41 — Teleport yourself
 - 42 — Go left
 - 43 — Drop the newspaper
 - 44 — Take the wand of comand from Aramis
 - 45 — Give arrow to Robin
 - 46 — Go to Berewolf screen
 - 47 — Blow the Elf-horn (Robin chega, se ele estiver a dormir vão ter com ele e façam: «comand Robin to wake up»)
 - 48 — Comand Robin to help you (se ele quiser um ovo de ouro, apanhem a galinha e esperem que ela ponha o ovo, deixem cair a galinha e dêem o ovo ao Robin)
 - 49 — Robin shoots Berewolf
 - 50 — Berewolf becomes a teddy bear
 - 51 — AND THEN... Não perca o próximo episódio...

- INVULNERABILIDADE PARA STORMBRINGER
- 5 REM «poke» para Stormbringer
 - 10 CLEAR 25170:PRINT " põem Stormbringer do princípio ":LOAD ""SCREENS:LOAD "" CODE
 - 20 POKE 38860,33
 - 30 POKE 46716,33
 - 40 PRINT USR 37632
- BOOK OF THE DEAD (a solução)
- 1 — Break egg
 - 2 — Get knife
 - 3 — SOUTH
 - 4 — Shear sheep
 - 5 — Drop knife
 - 6 — SOUTH
 - 7 — SOUTH
 - 8 — Wash fleece
 - 9 — EAST
 - 10 — NORTH
 - 11 — Lift weight
 - 12 — Examine weight
 - 13 — SOUTH
 - 14 — Get boulder
 - 15 — Help
 - 16 — SOUTH
 - 17 — Load mangonel
 - 18 — Fire mangonel
 - 19 — NORTH
 - 20 — Get ibis
 - 21 — WEST
 - 22 — WEST
 - 23 — Pray to Amon-Ra
 - 24 — SOUTH

- 25 — NORTH
- 26 — Get fleece
- 27 — SOUTH
- 28 — Pluck ibis
- 29 — Drop ibis
- 30 — Throw fleece over cliff
- 31 — DOWN
- 32 — Get fleece
- 33 — Get quill
- 34 — Up
- 35 — Pull rope
- 36 — Get rope
- 37 — EAST
- 38 — Dry hermit with scroll
- 39 — Cure me
- 40 — EAST
- 41 — Examine river
- 42 — Help
- 43 — Get stilts
- 44 — Wear stilts
- 45 — EAST
- 46 — NORTH
- 47 — NORTH
- 48 — SOUTH
- 49 — Wait
- 50 — NORTH
- 51 — Speak to gatekeeper
- 52 — Quando ele nos perguntar a palavra-chave dizemos "SOMETHING"
- 53 — Help
- 54 — NORTH
- 55 — DOWN
- 56 — Get coin
- 57 — Up
- 58 — WEST

- 59 — WEST
 - 60 — EAST
 - 61 — EAST
 - 62 — (Pick up all objects)
 - 63 — Get body of shabti
 - 64 — WEST
 - 65 — WEST
 - 66 — EAST
 - 67 — Get urn
 - 68 — WEST
 - 69 — WEST
 - 70 — EAST
 - 71 — EAST
 - 72 — Get flute
 - 73 — WEST
 - 74 — WEST
 - 75 — EAST
 - 76 — EAST
 - 77 — Get bowl
 - 78 — WEST
 - 79 — WEST
 - 80 — EAST
 - 81 — EAST
 - 82 — Get needle
 - 83 — WEST
 - 84 — WEST
 - 85 — EAST
 - 86 — EAST
 - 87 — Get meat
 - 88 — WEST
 - 89 — WEST
 - 90 — EAST
 - 91 — SOUTH
 - 92 — SOUTH
 - 93 — E fim!
- Fim, também, por esta semana. Escrevam.

Spectrum
Games

UMA FANZINE A TRÊS

Spectrum GAMES

SETEMBRO-OUTUBRO 2

Preço-100\$

EDIÇÃO DE VERÃO

60 PÁGINAS



VINDICATOR
FLINSTONES
BUGGY BOY
FOOT. MANAGER II
KARNOV
SKATE CRAZY
PSYCHO PIG UXB
YES, PRIME MINISTER
e muitos outros...

POKES, MAPAS e DICAS

2 grandes concursos

Spectrum GAMES

JULHO-AGOSTO 1

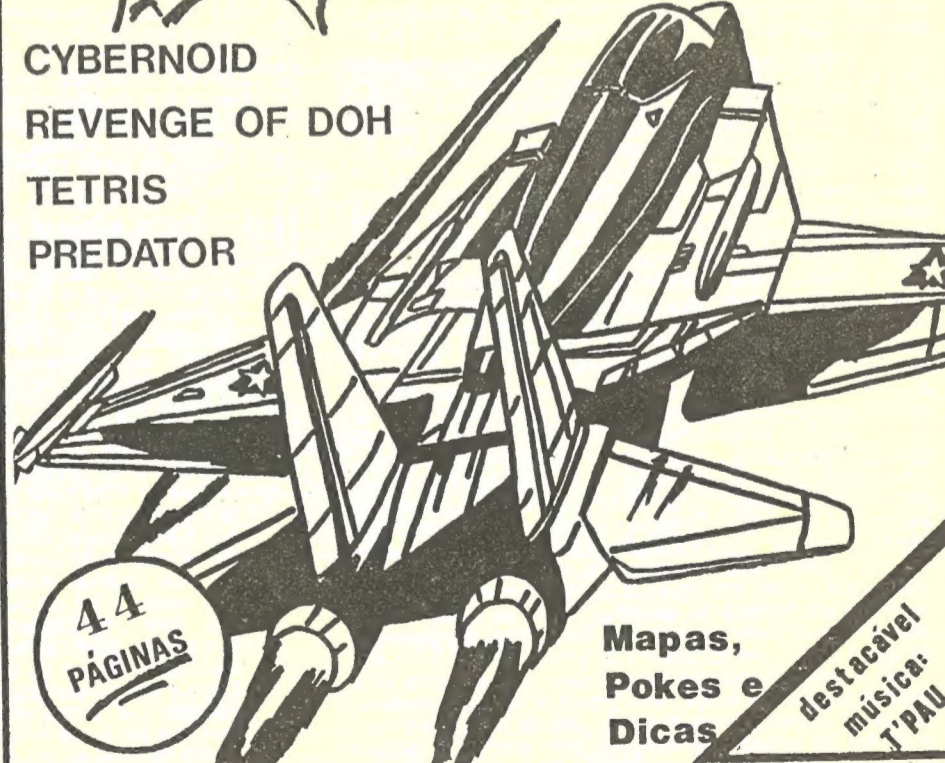
Preço-90\$

3 CONCURSOS

• VENOM STRIKES BACK
• TARGET RENEGADE
• CYBERNOID

ATF

CYBERNOID
REVENGE OF DOH
TETRIS
PREDATOR



44 PÁGINAS

Mapas, Pokes e Dicas

destacável música: T'PAU

ESTA semana, e como este é um canto democrático, vamos dar a vez à concorrência. «Tratando da saúde» a uma fanzine que caiu aqui em cima da mesa há já algum tempo.

Fanzines são publicações destinadas aos «viciados» num determinado assunto. Por regra são fotocopiadas, feitas no quarto vago da casa de um dos «editores», sofrendo dos defeitos e problemas de uma publicação de e para amadores. Numa coisa batem muitas vezes as grandes revistas: no carinho posto em cada página.

Spectrum Games é um desses exemplos. Uma fanzine feita na Calçada da Memória, 65 r/c dt., 1300 Lisboa, graças aos esforços de três jovens: Paulo Jorge Andrade, Paulo Medeiros Novo Neves e Carlos Miguel Medeiros Novo Neves.

O número um, de Julho-Agosto (e que só agora nos é possível referir dado o atraso bla... bla... vocês sabem), tem 44 páginas (espreitem gravura da capa aqui perto) e muita coisa para ler. Análise de jogos, mapas, dicas e pokes, aventura... concursos e música. Obrigatório...

O exemplar de Setembro-Outubro (o segundo número da

Spectrum Games se não me falham as contas) tem 64 páginas (apesar de na capa virem indicadas 60, e mantêm as mesmas secções. Dicas para Football Director, Aliens U. S., Combat School e outros jogos, mapas de Where Time Stood Still e Slaine e um destacável sobre música dedicado a Brian Adams são alguns dos «doces».

Quem quiser saber mais só tem que contactar estes «concorrentes» na morada já indicada. É que eles estão apostados em fazer sair o número 3. E o quatro... e mais. Mas precisam de quem os leia.